

ZAZPIKO ERRUGBIKO ALDAERAK

1. orrialdea

**2014an Gipuzkoako torneotan jokatu diren zazpiko partidetan erabiltzen diren joko arauak ondoko aldaketak izango dituzte**

**3.1 GEHIENEZKO JOKALARIAK JOKO EREMUAN**

**Gehienez:** talde bakoitzak ez ditu zazpi jokalarik baino gehiago eduki behar joko eremuan

**3.4 IZENDATUTAKO ORDEZKO JOKALARIAK**

Taldeek nahi adina jokalarik ordezkatu ahal izango dituzte, betiere epailearen baimenarekin

**3.12 ORDEZKATUTAKO JOKALARIAK BERRIRO PARTIDARA ITZULTZEKO**

Jokalarik bat ordezkaturik izan bada, berriro jokatu ahal izango du partida horretan

**5.1 PARTIDA BATEN IRAUPENA**

Partida batek ez du irauten hamalau minutu baino gehiago, galdutako denbora eta gehigarriko denbora gehituta

**Salbuespena:** Txapelketa bateko finalak ezin du irauten hogeita minutu baino gehiago, galdutako denbora eta gehigarriko denbora gehituta. Partidak bi zatik izango ditu, eta zatik bakoitzaren joko denborak ez du iraungo hamar minutu baino gehiago.

**5.2 ATSEDENALDIA**

Atsedenaldiaren ostean, taldeak alde aldatzen dira. Tarte bat egoten da bi minutu baino luzeago izaten ez dena.

**5.6 GEHIGARRIZKO DENBORAK – IRAUPENA**

Partida bat berdindurik amaitzen bada, ez dira luzapenak jokatzeko, baldin eta finala ez bada. Finala bada, luzapena jokatu da taldeetako batek puntuak egin arte, eta talde horrek irabaziko du.

**6.A. EPAILEA**

**6.A.13. EPAILEAREN BETEBEHARRAK PARTIDAREN AURRETIK**

En el descanso de un partido, el árbitro procederá a realizar el sorteo entre los capitanes de los equipos que deban enfrentarse a continuación. Partida baten atsedenaldiran, ondorengo partidaren elkarren aurka ariko diren taldeetako kapitainen arteko zozketa egingo du.

**6B. MARRAZAINAK**

**6.B.8. ENTSEGU EREMUKO EPAILEAK**

Federazioari egoki iruditzen bazaio:

- (a) Entseguko bi epaile izango dira partida bakoitzerako.
- (b) Epaileak kontrol bertsua du entsegu esparruko bi epaileengan zein marrazainengan.
- (c) Alde bakoitzeko entsegu eremuan soilik entsegu eremuko epaile bat izango da.
- (d) **Punpa lasterreko jaurtiketa adieraziz.** Entsegu transformaketa bat edo zigor kolpe bat hagetarazten bada, entsegu eremuko epaileak epaileari adieraziko dio jaurtiketaren emaitza. Baloiak langa gainditzen badu eta hagen artean pasatzen bada, entsegu eremuko epaileak banderaxoa jasoko du jaurtiketa gauzatu dela jakinarazteko.
- (e) Albokoa adieraziz. Baloia edo eramalea alboratu badira, marrazainak banderaxoa jasoko du.
- (f) **Entseguak adieraziz.** Entsegu eremuko epaileak entsegu edo entsegu baliogabetuen erabakietan lagundu egingo dio epaileari, baldin eta epaileak dudaren bat izango balu.
- (g) **Joko ez legala adieraziz.** Partidako antolatzaileak agintea eman diezaiake entsegu eremuko epaileari joko ez legala edo joko zikina adieraz dezan entsegu eremuan.

**9.B TRANSFORMAKETA (TRANSFORMAKETA JAURTIKETA)**

**9.B.1 TRANSFORMAKETA EGINEZ**

- (c) Zangoz jotzea edo Jaurtiketa punpalasterrekoarekin egingo da(Dropa).

**Kendu (d)**

**Aldatu**

- (e) Zangoz jaurtitzaileak entsegua egin ondorengo berrogei segundotan egin beharko du jaurtiketa. Baimendutako denboran egiten ez bada, jaurtiketa baliogabetu egingo da.

**9.B.3. AURKAKO TALDEA**

**Aldatu**

- (a) Kontrako talde osoa berehala bildu beharko du bere 10 metroko lerrotik hurbil

**Kendu (b)**

**Kendu (b)**

**3. paragrafoa kendu:** " Beste jaurtiketa bat baimentzen denean..."

#### **9.B.4. LUZAPENEO DENBORA - IRABAZLEA**

Luzapeneko denboran, puntu bat lortzen duen lehena izango da irabazlea, jokatzeko jarraitu gabe.

**Oharra:** Behin behineko kanporatzea. Jokalari bat behin behineko kanporatua izan bada, jokalariaren zigorra bi minutukoa izango da.

#### **13.2 NORK EGIN DU ERDIKO SAKEA**

**Aldatu**

(c) Entsegu bat egin ondoren, entsegu egin duen taldeak egingo du sakea zangoz eta punpalasterrez, zelai erditik.

**Zigorra:** Golpe Frankoa zelai erdian

**Aldatu**

#### **13.3 OSTIKATZAILEAREN (zangoz jotzen duena) TALDEAREN KOKAPENA ERDIKO SAKEAN**

Ostikatzailaren (jaurtizailaren) talde osoak baloiaren atzealdean egon beharko du jaurtitzeko denean. Horrela ez bada, golpe franko bat alde izango du kontrarioak.

**Zigorra:** Golpe Frankoa zelaiaren erdian

**Aldatu**

#### **13.7 ZELAI ERDIKO SAKEA 10 METRORA HELTZEN EZ DENA ETA KONTRARIO BATEK JOKATZEN EZ BADU**

Baloiak ez badu 10 metroko lerroa gainditzen, golpe franko baten aukera eman behar zaio akatsa egin ez duen taldeari (kontrarioari), eta zelai erdian izango da.

**Zigorra:** Golpe Frankoa zelai erdian

#### **13.8 ZUZENEAN ALBORA IRTETEN DEN BALOIA**

Baloiak joko eremuan erori behar du. Ostikoz zuzenean jaurtitzeko bada albora, Golpe Frankoa ateratzeko aukera emango zaio kontrarioari, akatsa egin ez duenari alegia.

**Zigorra:** Golpe Frankoa zelai erdian

**Aldatu**

#### **13.9 ENTSEGU EREMURA SARTZEN DEN BALOIA**

(b) Kontrako taldeak baloia pausatzen badu edo baloia jokaezina eragiten badu edo baloia jokaezina geratzen bada entsegu eremuko albora irten delarik edo baloia jokaezina den lerrotik, Golpe Frankoa emango zaio hutsa egin ez duen taldeari.

**Zigorra:** Golpe Frankoa zelai erdian

### **ZEHAZTAPENAK**

#### **2. Paragrafoa aldatu:**

Uztartze bat osatzen da zelaiko joko eremuan, talde bakoitzeko hiru jokalarik, elkarri helduta daudela lerro batean, kontrarioekin bat egin eta jokalarien buruak tartekatuta geratzen direnean. Behin horrela jarririk, pasabide bat osatzen da, eta horretan sartu beharko du baloia uztartze erdiak, jokalariek baloiaren jabetzaz borroka daitezela, beren edozein oinekin orpokatzuz.

#### **4. paragrafoa aldatu:**

Pasabidea jokalarien bi lerroen arteko espazioa da.

#### **6. paragrafoa aldatu:**

Erdialdeko lerroa da, pasabidearen barruan, lurrean dagoen lerro imaginario bat. Hain justu ere, jokalarien sorbaldak batzen direneko bi lerroen azpialdeko lerroa.

#### **7. paragrafoa aldatu:**

Erdiko jokalaria da orpokatzaila (aztalkaria).

#### **9., 10. eta 11. paragrafoak kendu**

#### **20.1 UZTARTZE BAT OSATUZ**

**Aldatu**

(e) **Jokalarien kopurua: hiru.** Uztartze batek talde bakoitzeko hiruna jokalarik behar ditu. Hiru jokalariek uztartzeari helduta jarraitu behar dute uztartzea amaitu arte.

**Zigorra:** Zigor Kolpea

**Kendu:**

Salbuespena.

#### **20.8 LEHEN LERROKO JOKALARIAK**

**Aldatu**

(c) **Kanpoalderantz ostikatu baloia.** Lehen lerroko jokalarik bakar batek ere ez du nahita ostikatu behar baloia pasabidetik kanpo edo uztartzetik kanpo kontrako taldearen entsegu lerroantze.

**Zigorra:** Zigor Kolpea

#### **21.3 NOLA OSTIKATZEN DIRA ZANGOKO ZIGOR KOLPEAK ETA GOLPE FRANKOAK**

**Aldatu**

(a) Edozein jokalarik burutu dezake Zigor Kolpe edo Golpe Frankoa, aldeko falta bat adierazi duelako epaileak. Edozein modutan ostikatu ahal izango du, nola boleaz, hala punpa lasterrez (bote lasterrez), baina ez ostikoz, baloia pausatuta. Halaber, hankaren edozein alderekin ostika daiteke baloia, belaunaren azpialdetik oinaren muturreraino, baina ez orpoz.

#### **21.4 AUKERAK ETA BALDINTZAK ZIGOR KOLPE JAURTIKETETARAKO ETA GOLPE FRANKOETARAKO**

**Aldatu**

(c) **Atzerapenik gabe.** Ostikatzailak (jaurtizailak) hagetara jaurtitzeko asmoa duela adierazten badiot epaileari, jaurtiketa zigorra adierazten denetik hogeita hamar segundoren barruan egin beharko da. Hogeita hamar segundo pasatzen badira, EZ da utziko jaurtiketarik egiten eta adierazitako lekuan uztartze bat egingo da kontrako taldearen alde. .